





SPG01 - Clasificando
Manual de Usuario



C/Arturo Soria 263 B, Bajo B – 28033 Madrid – 91 435 22 50 – 620 082 172 – fundacion@praderwilli.es – http://www.praderwilli.es
CIF. G83347898 – Inscrita en el Registro de Fundaciones con nº 28-1.251, el 19 de septiembre de 2002

1. ÍNDICE

2. PRESENTACIÓN DEL JUEGO

La serie **SPG - Special Games** presenta juegos o actividades, para el aula o para casa, adaptadas a las necesidades de las personas con diversidad funcional. Son juegos muy simples y sin distractores. La primera app de la serie SPG presenta 3 juegos de clasificación: por color, por forma o por cantidad.

El juego consiste en clasificar la pelota que sale en la papelera adecuada. Si arrastramos la pelota hasta la papelera adecuada o señalamos dicha papelera, la app nos felicita visual y auditivamente. Podemos repetir el número de veces que se haya configurado, y al terminar, la app se despedirá de nosotros.

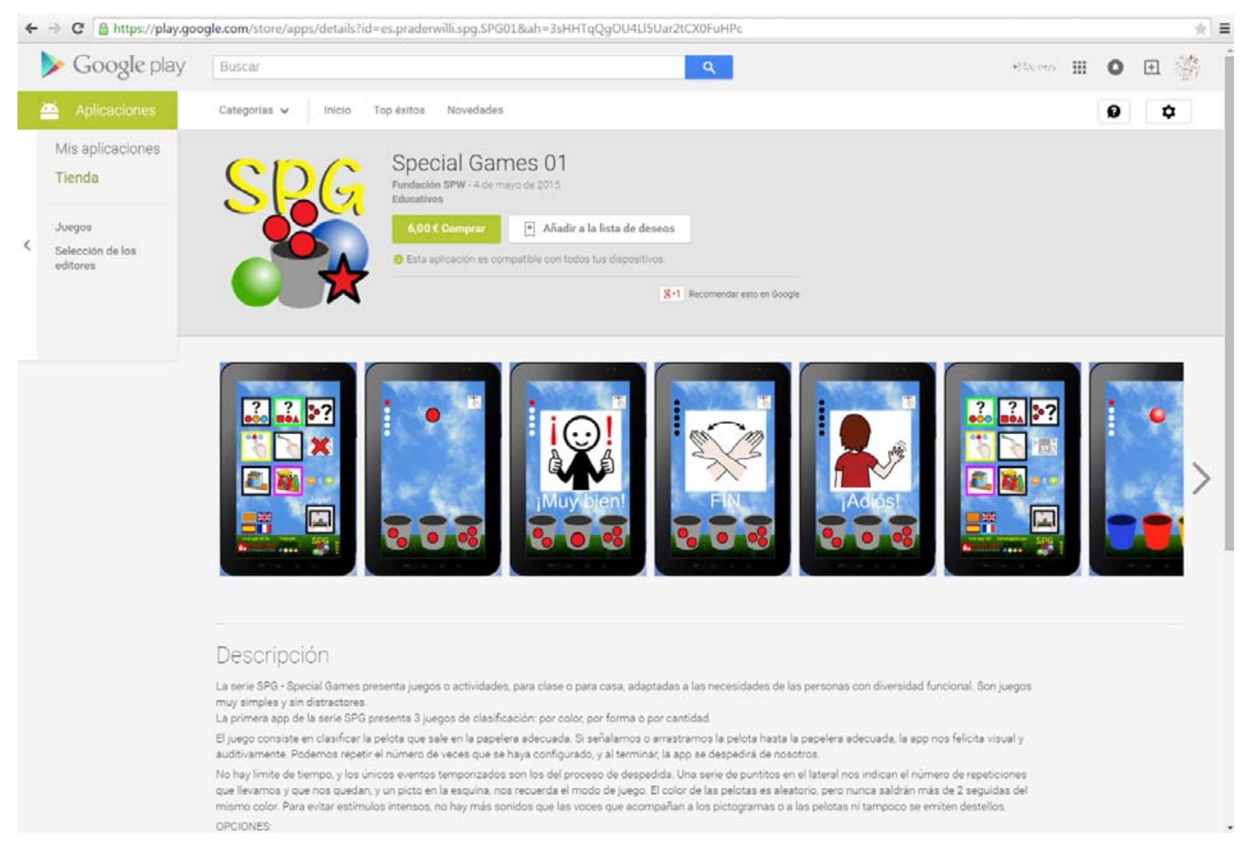
No hay límite de tiempo, y los únicos eventos temporizados son los del proceso de despedida. Una serie de puntitos en el lateral nos indican el número de repeticiones que llevamos y que nos quedan, y un picto en la esquina, nos recuerda el modo de juego. El color de las pelotas es aleatorio, pero nunca saldrán más de 2 seguidas del mismo color. Para evitar estímulos intensos, no hay más sonidos que las voces que acompañan a los pictogramas o a las pelotas ni tampoco se emiten destellos.

Es una aplicación dirigida a niños, jóvenes, adultos y mayores, con discapacidad intelectual, déficit cognitivo, TEA (transtorno del espectro autista), TGD (transtorno general del desarrollo), Alzheimer, ...

3. Proceso de compra y descarga

3.1. Android

1. Visita https://play.google.com/store/apps/details?id=es.praderwilli.spg.SPG01



2. Haz clic en el botón **Comprar**

(el precio puede variar según los impuestos y la moneda de cada país)



El sistema de cobros utilizado es el propio de la Play Store de Google y la Fundación SPW no interviene en ningún punto del mismo, ni puede conocer los datos del comprador.

C/Arturo Soria 263 B, Bajo B – 28033 Madrid – 91 435 22 50 – 620 082 172 – fundacion@praderwilli.es – http://www.praderwilli.es
CIF. G83347898 – Inscrita en el Registro de Fundaciones con nº 28-1.251, el 19 de septiembre de 2002

3. Selecciona en qué dispositivo quieres instalarla, y haz clic en el botón **Continuar**.



4. Selecciona el medio de pago que deseas usar (podrías tener que añadir uno si es la primera vez que comprar una app en Play Store), y haz clic en el botón **Comprar**.



5. ¡Enhorabuena! La app se va a instalar en tu dispositivo. Haz clic en el botón **Aceptar**.







6. Recibirás un email con el recibo de la compra:

Recibo de tu pedido de Google Play del 05-may-2015 Recibidos x

Google Play <googleplay-noreply@google.com>
para mí

Google play

Gracias

Has comprado contenido de Fundación S. Prader-Willi en Google Play.

Número de pedido: [illegible]
Fecha del pedido: [illegible]

Artículo	Precio
Special Games 01	6,00 €
	Total: 6,00 € (Incluye 1,01 € de IVA)

Forma de pago: Google Wallet Visa-9999

¿Tienes alguna pregunta? Ponte en contacto con Fundación S. Prader-Willi.

fundacion@praderwilli.es
C/ Arturo Soria 263 B, Bj B
Madrid
Madrid
28033
España

Tu elemento estaba disponible de forma inmediata, por lo que has aceptado que renuncias al período legal de retirada. Consulta la Política de reembolsos y las Condiciones de servicio de Google Play. Te recomendamos que consultes estos documentos que se aplican a tu compra y que guardes una copia como referencia. Ten en cuenta que tus derechos de reembolso están sujetos a nuestra política y varían en función del tipo de producto.

Después de comprar una aplicación o un juego en Google Play, tienes dos horas para realizar una devolución y recibir el reembolso completo de la compra. Esto no se aplica a compras ni a suscripciones integradas en aplicaciones.

7. ¡Muchas gracias por tu confianza y colaboración!

   Ten en cuenta, que del importe total que pagues, un porcentaje (variable según el país), se destinará al IVA, otro 30% es la comisión de la tienda, así que finalmente, a la Fundación llega aproximadamente un 58% del importe (calculado con un IVA del 21%).

8. Ahora, ¡a jugar!

C/Arturo Soria 263 B, Bajo B – 28033 Madrid – 91 435 22 50 – 620 082 172 – fundacion@praderwilli.es – http://www.praderwilli.es
CIF. G83347898 – Inscrita en el Registro de Fundaciones con nº 28-1.251, el 19 de septiembre de 2002

4. CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

La pantalla inicial del juego permite configurar la partida que se va a jugar para adaptarla a las necesidades y objetivos del jugador. Es posible que algunos jugadores necesiten apoyo para manejar esta pantalla.

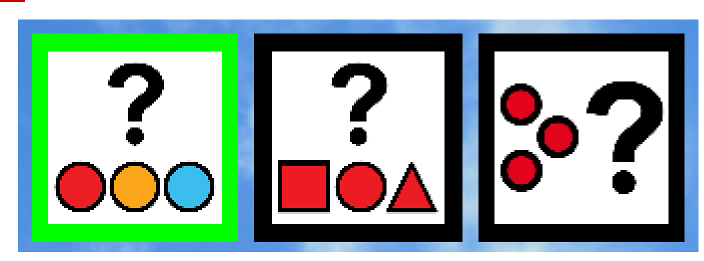


Vamos a ver, parte por parte las opciones que ofrece:

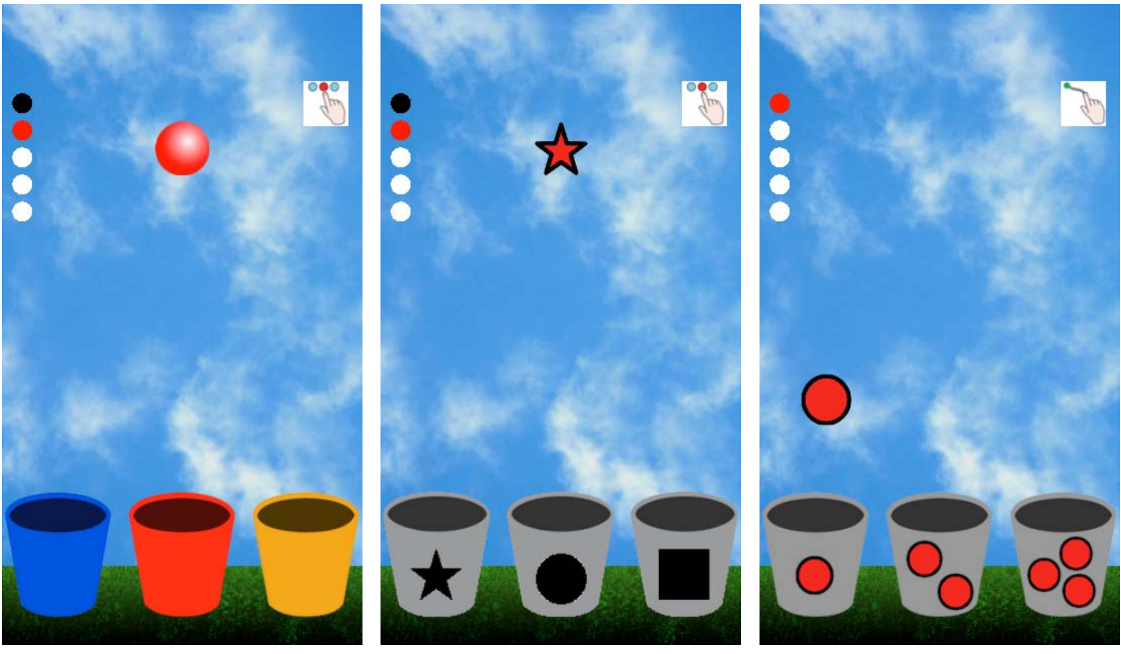




4.1. Juego

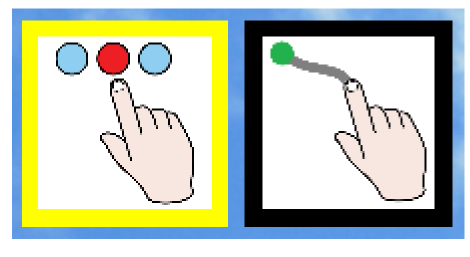


Colores Formas Cantidades



- **Colores**: Azul – Rojo – Amarillo – Verde – Gris
- **Formas:** Cuadrado – Círculo – Triángulo – Estrella
- **Cantidades:** 1 – 2 – 3

4.2. Modo



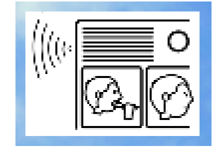
Señalar Arrastrar

- En modo **Señalar**, el usuario debe tocar la papelera correspondiente para resolver el juego
- En modo **Arrastrar**, el jugador debe acompañar la pelota hasta la papelera.

Esta es la única opción de configuración que está habilitada en la versión de demo del juego.

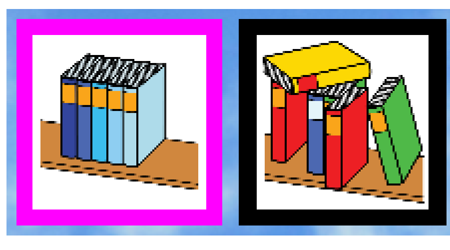
C/Arturo Soria 263 B, Bajo B – 28033 Madrid – 91 435 22 50 – 620 082 172 – fundacion@praderwilli.es – http://www.praderwilli.es
CIF. G83347898 – Inscrita en el Registro de Fundaciones con nº 28-1.251, el 19 de septiembre de 2002

4.3. Apoyo Sonoro




Si el apoyo sonoro está activado, cada vez que aparezca una pelota, su nombre será pronunciado en voz alta. Si esto supone o no una verdadera ayuda, dependerá de las capacidades de cada jugador.

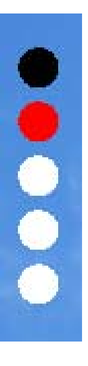
4.4. Orden



Fijo Aleatorio

- El orden **fijo** implica que siempre saldrán las tres primeras opciones de cada juego, y en ese mismo orden (1-2-3, azul-rojo-amarillo, ...)
- El orden **aleatorio** implica que pueden salir tres elementos cualesquiera de los disponibles para ese juego, en cualquier orden. En todas las iteraciones de una misma partida saldrá la misma combinación

4.5. Número de iteraciones



Pulsando los botones + o -, se puede incrementar o disminuir el número de iteraciones que se pueden jugar antes de que la partida termine automáticamente. El número mínimo de iteraciones es 1, y el máximo 15.

Durante la partida, una fila de puntos en el lateral izquierdo indica el número total de iteraciones disponibles, con el siguiente código de color:

- Negro: iteraciones ya jugadas
- Rojo: iteraciones en curso
- Blanco: iteraciones restantes



4.6. Idioma



Los pocos textos que tiene el juego y todos sus sonidos están disponibles en 4 idiomas. Por defecto, se tomará, si está disponible el idioma del dispositivo, si no, el inglés.

4.7. Jugar



El botón **¡Jugar!** nos permite empezar la partida con la configuración seleccionada.

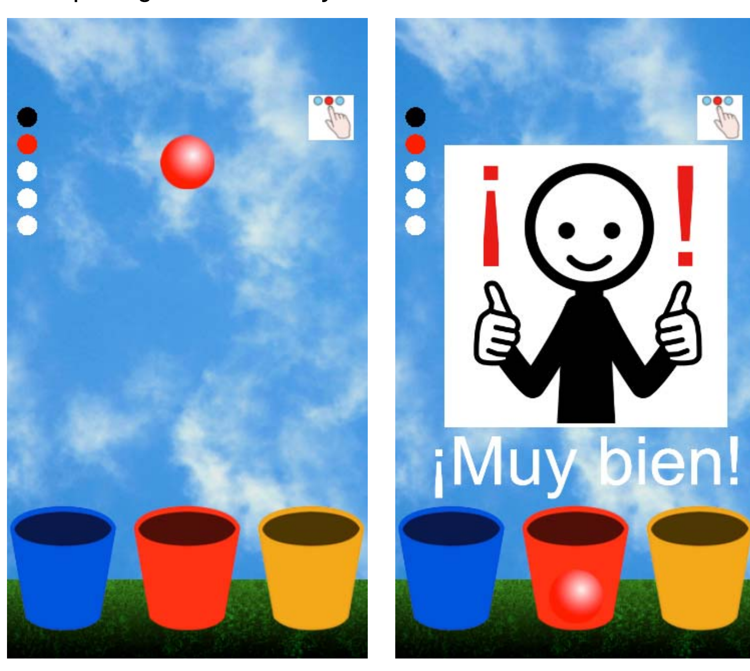
Al pulsarlo se resaltará en rojo.





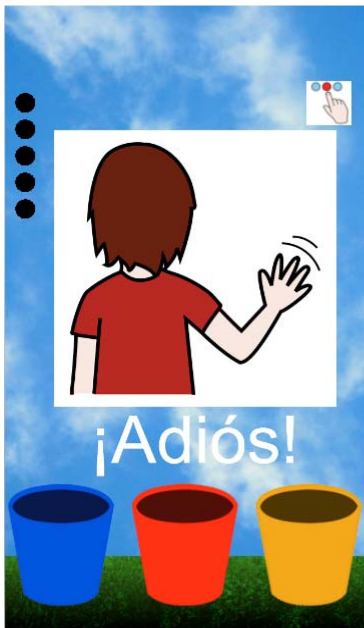
5. JUEGO

Por cada iteración de una partida, el juego nos presentará una pelota de un color, forma, … Según el modo de juego (indicado por un pequeño pictograma en la esquina), el jugador deberá señalar la papelera correcta o acompañar la pelota con el dedo hasta su destino. Si se equivoca, no sucede nada, pero cuando acierta, la app le felicita con un "¡Muy bien!" mediante pictograma, texto y sonido.



Al terminar todas las iteraciones configuradas, el juego nos avisa (picto, texto, sonido) con un "Ya hemos terminado" y pasados unos segundos se despide.





C/Arturo Soria 263 B, Bajo B – 28033 Madrid – 91 435 22 50 – 620 082 172 – fundacion@praderwilli.es – http://www.praderwilli.es
CIF. G83347898 – Inscrita en el Registro de Fundaciones con nº 28-1.251, el 19 de septiembre de 2002

6. CRÉDITOS



Este juego ha sido desarrollado por DSRroma (www.dsrroma.es) para la Fundación SPW (www.praderwilli.es).

Si no se adapta a tus necesidades, contacta con dsr@dsrroma.es para que evalúen la posibilidad de crear una versión adaptada para ti.

Esta app no incluye anuncios ni requiere ningún permiso especial. No accede a Internet ni a ningún recurso protegido de tu dispositivo.

** El beneficio obtenidos por las ventas de esta app, serán destinados a los fines de la Fundación SPW. **

Los símbolos pictográficos utilizados de ARASAAC (http://catedu.es/arasaac/) son parte de una obra colectiva propiedad de la Diputación General de Aragón, creados bajo licencia Creative Commons.